FRA

Boxoft Image To PDF Demo. Purchase from
www.Boxoft.com to remove the watermark

SOCCER

INSTRUCTION BOOKLET
MODE D'EMPLOI

SPORTS SERIES
SERIE SPORTS

Look for this seal on all software and accessories for your Nintendo Entertainment System. It represents Nintendo's commitment to bringing you only the highest quality products. Items not carrying this seal have not been approved by Nintendo, and do not meet our standards of excellence in workmanship, reliability and most of all, entertainment value.

Thank you for selecting the Nintendo® Entertainment System™ Soccer Pak.

OBJECT OF THE GAME/GAME DESCRIPTION

Enjoy World Cup action as you move your team up and down the field. Perform kick-offs, throw-ins, goal kicks and corner kicks — just like in a real soccer match. You can choose (from 1 ~ 5) the skill level of the opposing team, so as your team improves, so does your opponents. Select a computer team or play against a friend. You even choose the length of the match, and as time ticks down, be prepared for a great half-time show.

Please read this instruction booklet to ensure proper handling of your new game, and then save the booklet for future reference.

1. PRECAUTIONS

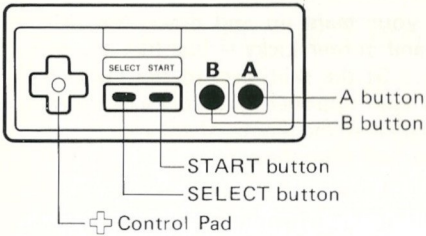
1) This is a high precision game. It should not be stored in places that are very hot or cold. Never hit it or drop it. Do not take it apart.
2) Avoid touching the connectors, do not get them wet or dirty. Doing so may damage the game.
3) Do not clean with paint thinner, benzene, alcohol or other such solvents.

Note: In the interest of product improvement, Nintendo Entertainment System specifications and design are subject to change without prior notice.

© 1987 Nintendo

2. NAMES OF CONTROLLER PARTS AND OPERATING INSTRUCTIONS

Controller 1/Controller 2



* Controller 1 – for 1 Player Game.
* Controller 2 – for second player in 2 Player Game.

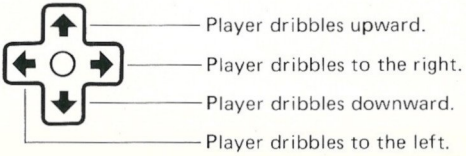
Operating the controller for this soccer game is fairly complicated. Read this instruction booklet carefully and get used to the operations in order to master the functions of all buttons.

OFFENSE:

[✚ Control Pad]

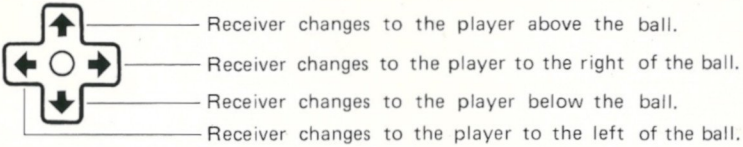
Dribbling

The controller number is indicated on top of the player who is dribbling.



Controlling who you pass to

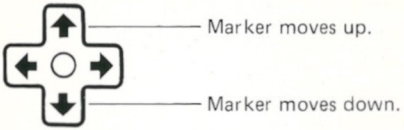
The controller number will flash on top of the player who will receive the pass.



Controlling direction of goal shots

The position of the shot marker (arrow) in front of your opponent's goal determines the direction of your shot.

* No arrow appears during penalty kick sessions.



[A button]

This button is used for shooting.
Move the shot marker with the ✥ control pad, and press the A button.

[B button]

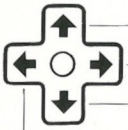
This button is used for passing.
Designate the player to receive the pass with the ✥ control pad, and press the B button.
Control will be transferred to the player who receives the pass.

DEFENSE:

[✚ Control Pad]

(1) Moving players

The controller number is indicated on top of the player who can be controlled.

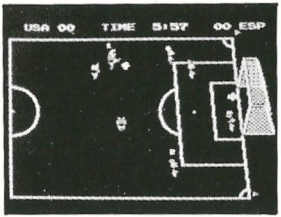


Player moves up.

Player moves to the right.

Player moves down.

Player moves to the left.



(2) Moving the goalkeeper

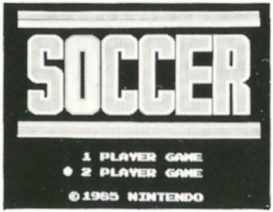
The goalkeeper is moved in the same way as described in (1); however, he can only be moved within the penalty area (see page 10).

[A button] Not used.

[B button] Not used.

This button is used to transfer control to a team member near the ball.

Note: Do not confuse controller operations for offense and defense. Don't forget, offense and defense will switch back and forth as the game goes on.



SELECT button

When this button is pressed, the soccer ball moves. Line up the ball with the game you wish to play.

- In the 1 Player Game, you challenge the computer.
- In the 2 Player Game, 2 players compete against each other.

START button

Press this button to see SELECTIONS list.

Pause:

If you wish to interrupt play in the middle of a game, press the START button. The pause tone will sound and the game will stop. Press the START button again when you wish to continue playing. The game will continue from where you left off.

SELECTIONS List

Choosing the opposing team, their skill level, and the match time.

- **1 Player Game** (Use Controller 1 to play against the computer)

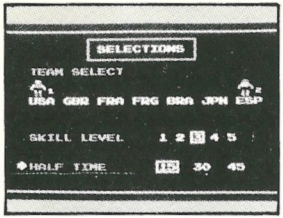
(1) Press the top or bottom of the ✚ Control Pad to line up the arrow with TEAM SELECT, and then choose your team with the right or left side of the ✚ Control Pad.

(2) Press the top or bottom of the ✚ Control Pad to line up the arrow with SKILL LEVEL, and then choose the difficulty level with the right or left side of the ✚ Control Pad.

(1 2 3 4 5)
Beginner - - - - - - - - → Professional

(3) Press the top or bottom of the ✚ Control Pad to line up the arrow with HALF TIME, and then choose the match time with the right or left side of the ✚ Control Pad.

* The match will begin when the START button is pressed.
* Controller 1 defends the left-hand goal.
* A whistle begins the game, but control of the players begins when the controller number appears on top of a player.



• **2 Player Game** (Use Controllers 1 and 2 and compete with a friend)

(1) Press the top or bottom of the ✚ Control Pad on Controller 1, and line up the arrow with TEAM SELECT. Press the right or left side of the Control Pad on Controllers 1 and 2, and choose your teams.

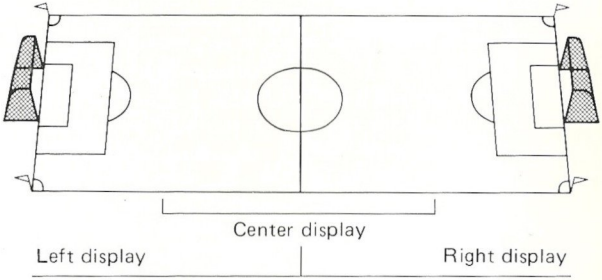
(2) Choosing SKILL LEVEL and HALF TIME is the same as for the 1 Player Game.

* The match will begin when the START button is pressed.
* Controller 1 defends the left-hand goal.
* The start of play is the same as for the 1 Player Game.

3. HOW TO PLAY

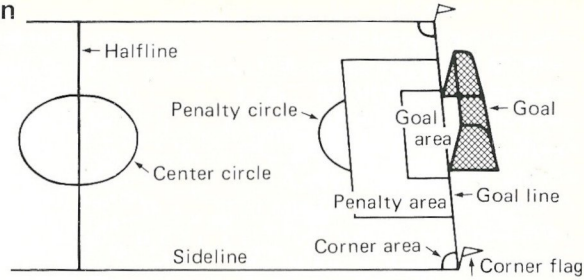
There are two Soccer games available: a 1 Player Game where the computer is your opponent, and a 2 Player Game where two players play against each other.
* **Note** that some rules differ than those of the real game.

- The player indicated with the controller number is controlled.
- See section on "Names of Controller Parts and Operating Instructions", to learn about dribbling, goal shots, passing and goalkeeper operations.
- In the case of a tie, there is a penalty kick session.



- In Nintendo Entertainment System Soccer, shots are valid even if time runs out (TIME OUT) while they are in mid-flight.
- There is a 3-minute warning before time runs out.
- Throw-ins, goal kicks, corner kicks or indirect free kicks are played automatically if the ball is held for longer than 8 seconds.
- Goals are not changed at half time.

Playing Field Description



Kick off

- The game begins automatically with a kickoff. When the controller number appears on top of a player, he can be controlled with the ✢ control pad.

Throw-ins:

- A throw-in is performed when the ball goes past a sideline and out of bounds.
- Press the ✢ Control Pad to designate the player who will receive the throw, and then press the B button.

Goal kicks:

- A goal kick is performed when the opponent kicks the ball out of bounds across your goal line.
- Press the ✢ Control pad to designate the player to receive the kick, and then press the B button.

Corner kicks:

- A corner kick is performed when the opponent kicks the ball out of bounds at his own goal line.
- Press the ✢ Control pad to designate the player to receive the kick, and then press the B button.

Indirect free kicks:

- An indirect free kick is awarded to a team when the opposing team commits an offsides penalty.
- Press the ✚ Control pad to designate the player to receive the kick, and then press the B button.

Penalty kick sessions:

- There is a penalty kick session if the match ends in a tied score.
- "P.K" is displayed at the top of the screen.
- Advance the kicker, aim the ball with the top or bottom of the ✚ control pad, and press the A button.
- Each team kicks five times. The team with the most goals wins. (The game will end when a winner is decided even if all kicks have not been finished.)
- If there's a tie in the penalty kick session, the entire game is a tie.

Soccer Terminology

Kickoff:

The kick that begins a game or the kick that restarts play after a goal (performed by the team against which the goal was scored).

Throw-in:

Throw-ins are performed when the ball goes out of bounds over a sideline. A player from the team that didn't knock the ball out passes the ball to a team member from the point at which the ball went out.

Goal kick:
You are allowed a goal kick when a member of the opposing team knocks the ball out of bounds over your goal line. A player from your team kicks the ball in from either the "upper" or "lower" corner of the penalty area, depending on where the ball went out (either above or below the goal on the screen).

Corner kick:
The opposing team is allowed a corner kick when you knock the ball out of bounds over your own goal line. A player from the opposing team kicks the ball in from either the "upper" or "lower" corner area, depending on where the ball went out (either above or below the goal on the screen).

Indirect free kick:
Indirect free kicks are performed after offsides violations. A member from the team that didn't commit the violation kicks the ball in from the place where the violation occurred. He is not allowed to kick directly at the goal.

Offsides:
In order to pass to a player on your own team, at least two players from the opposing team (including the goalkeeper) must be present between the player and the opponent's goal line for the pass to be legal. Otherwise, an offsides penalty occurs. When this violation occurs, the opposing team is awarded an indirect free kick.
Note that offsides are not called past the half-field line due to screen limitations.

90-DAY LIMITED WARRANTY

Nintendo Entertainment System GAME PAKS

AUDIO SOUND DISTRIBUTION ("ASD") warrants to the original consumer purchaser that the Nintendo Game Pak ("PAK") (not including Game Pak accessories or Robot accessories) shall be free from defects in material and workmanship for a period of 90 days from the date of purchase. If a defect covered by this warranty occurs during this 90-day limited warranty period, ASD will repair or replace the defective Pak, at its option, free of charge.

To receive this warranty service, return the Pak to your local Nintendo dealer or send postage prepaid, insured, and with proof of the date of purchase to:

ASD
NINTENDO CONSUMER SERVICE
36 rue Marcheron
92170 VANVES

Paks returned without proof of the date of purchase or after the 90-day limited warranty period will, at the option of ASD, be repaired or replaced at the Game Pak service charge then in effect for out-of-warranty repair. Please call ASD/NINTENDO CONSUMER SERVICE at 16-(1)-46, 45, 96, 63 for the amount of this charge.

This warranty shall not apply if the Pak has been damaged by negligence, accident, abuse or modification subsequent to purchase.

Recherchez ce cachet sur tous les logiciels et accessoires de votre système de jeu Nintendo. Il représente l'engagement pris par Nintendo de ne vous offrir que des produits de qualité supérieure. Les articles ne portant pas ce cachet n'ont pas été approuvés par Nintendo et ne sont pas conformes à nos normes d'excellence en matière d'exécution, de fiabilité, et, surtout, de valeur distrayante.

Nous vous remercions d'avoir choisi le jeu Soccer du Nintendo® Entertainment System™.

BUT DU JEU/DESCRIPTION DU JEU

Vous êtes à la Coupe du Monde de soccer! Faites des coups d'envoi, des remises en jeu, des coups de pied de but et des corners - comme dans un vrai match de soccer. Vous pouvez choisir le niveau d'habileté de vos adversaires (de 1 à 5): plus votre équipe s'améliore, plus forte est l'équipe adverse. Jouez contre l'ordinateur ou contre un ami. Vous décidez de la longueur du match et vous avez même droit à un spectacle pendant la période de repos!

Ce mode d'emploi vous renseignera sur la bonne manière de manipuler votre nouveau jeu; veuillez le lire et le conserver aux fins de référence future.

1. PRECAUTIONS

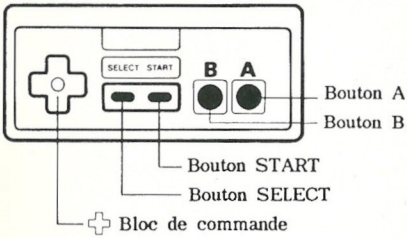
1) Ce jeu est d'une grande précision. Ne pas le ranger dans des endroits très chauds ou très froids. Ne jamais le cogner, ni le laisser tomber. Ne pas le démonter.
2) Eviter de toucher aux connecteurs, de les mouiller ou de les salir, ce qui pourrait endommager le jeu.
3) Eviter de nettoyer le produit à l'aide de benzène, de diluant de peinture, d'alcool ou de tout autre solvant.

REMARQUE: PUISQUE NINTENDO NE CESSE D'AMELIORER SES PRODUITS, LES CARACTERISTIQUES ET LA CONCEPTION DES SYSTEMES DE JEU NINTENDO SONT SOUS RESERVE DE MODIFICATION SANS PREAVIS.

©1987 Nintendo

2. PIECES ET FONCTIONNEMENT DES COMMANDES

Commande 1/Commande 2



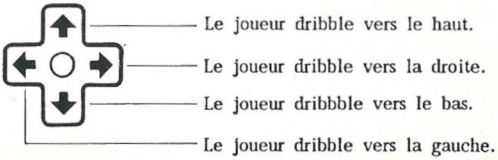
*Commande 1 - pour le jeu à un seul joueur
*Commande 2 - pour le deuxième joueur dans le jeu à deux joueurs

Le maniement des commandes dans le jeu de Soccer est plutôt compliqué. Etudiez bien ce mode d'emploi et entraînez-vous souvent pour bien maîtriser l'utilisation de chaque bouton.

OFFENSIVE:

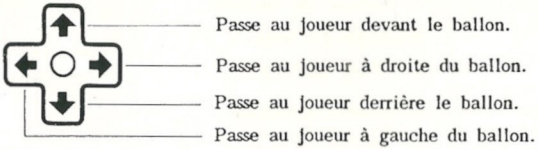
[Bloc de commande]

Le dribble
Le numéro de la commande apparaît au-dessus du joueur qui dribble.



Les passes

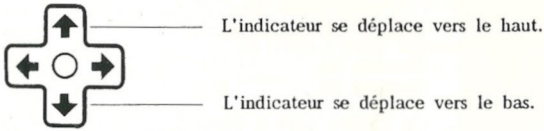
Le numéro de la commande clignote au-dessus du joueur qui va recevoir la passe.



Direction des tirs au but

La position de l'indicateur de tir (la flèche) devant le but de votre adversaire indique la direction du tir.

* Cette flèche n'apparaît pas pendant les tirs de penalty.



[Bouton A]
Ce bouton sert à tirer.
Déplacez l'indicateur de tir à l'aide du ✚ bloc de commande, et appuyez sur le bouton A.

[Bouton B]
Ce bouton sert aux passes.
Choisissez le joueur qui recevra la passe à l'aide du ✚ bloc de commande, et appuyez sur le bouton B.
La maîtrise du ballon passera au joueur qui reçoit le ballon.

DEFENSIVE:

[✚ Bloc de commande]

(1) Déplacement des joueurs

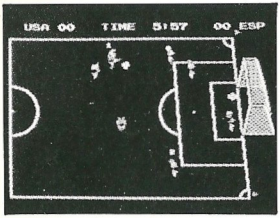
Le numéro de la commande apparaît au-dessus du joueur qui peut être commandé.

Le joueur se déplace vers le haut.

Le joueur se déplace vers la droite.

Le joueur se déplace vers le bas.

Le joueur se déplace vers la gauche.



(2) Déplacement du gardien de but

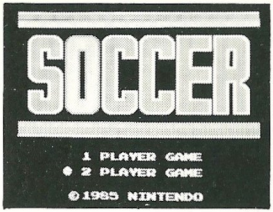
Le gardien de but se déplace de la même façon qu'en (1), mais il ne peut le faire qu'à l'intérieur de la surface de réparation (Voir page 10).

[Bouton A] Ne sert pas.
[Bouton B] Ne sert pas.

Ce bouton sert à transmettre le ballon à un membre de l'équipe situé près de celui-ci.

Remarque:

Il ne faut pas confondre le fonctionnement des commandes de l'offensive et de la défensive. N'oubliez pas que les équipes passent tour à tour de la défensive à l'offensive tout au long de la partie.

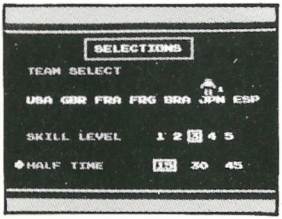


Bouton SELECT (choix)
Appuyez sur ce bouton pour faire apparaître la liste "SELECTIONS".

Bouton START (lancement)
Le ballon de soccer se déplace lorsqu'on appuie sur ce bouton.
Alignez le ballon avec le jeu de votre choix.
· Dans le jeu pour 1 joueur (1 PLAYER GAME), vous affrontez l'ordinateur.
· Dans le jeu pour 2 joueurs (2 PLAYER GAME), deux joueurs s'affrontent.

Pause:
Pour prendre une pause en cours de jeu, appuyez sur le bouton START. Vous entendrez une tonalité et le jeu s'arrêtera. Appuyez à nouveau sur le bouton START pour poursuivre la partie à partir d'où vous l'avez laissée.

Liste "SELECTIONS"



Elle permet de choisir l'équipe adverse, son niveau d'habileté et la durée du match.

· **Jeu pour 1 joueur** (Servez-vous de la commande 1 pour jouer contre l'ordinateur.)

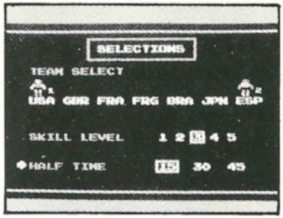
(1) Appuyez sur les branches du haut et du bas du ✚ bloc de commande pour aligner la flèche avec les mots TEAM SELECT (choix de l'équipe), et choisissez votre équipe avec les branches de droite et de gauche du ✚ bloc de commande.

(2) Appuyez sur la branche du haut ou du bas du ✚ bloc de commande pour aligner la flèche avec les mots SKILL LEVEL (niveau d'habileté), et choisissez le niveau de difficulté à l'aide des branches de droite et de gauche du ✚ bloc de commande.

(1 2 3 4 5)
Débutant.....Professionnel

(3) Appuyez sur les branches du haut et du bas du ✚ bloc de commande pour aligner la flèche avec les mots HALF TIME (mi-temps), et choisissez la durée du match avec les branches de gauche ou de droite du ✚ bloc de commande.

* Le match commencera lorsque vous appuierez sur le bouton START.
* La commande 1 défend le but situé à gauche.
* La partie commence au son du sifflet, mais on ne peut commander les joueurs qu'à partir du moment où le numéro de la commande apparaît au-dessus d'un joueur.

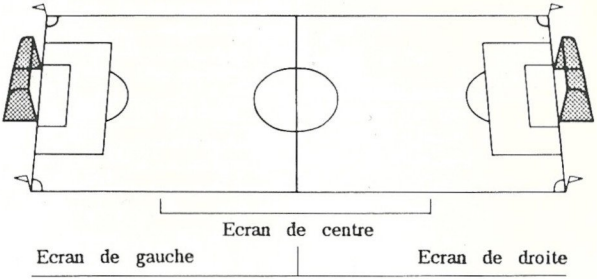


· **Jeu pour 2 joueurs** (Servez-vous des commandes 1 et 2: vous jouez contre un ami.)
(1) Appuyez sur les branches du haut et du bas du bloc de commande pour aligner la flèche avec les mots TEAM SELECT (choix de l'équipe). Appuyez sur les branches de droite et de gauche du ✥ bloc de commande des commandes 1 et 2 pour choisir vos équipes.
(2) Choisissez le niveau d'habileté et la durée de la mi-temps de la même façon que dans le jeu pour 1 joueur.
* Le match commencera lorsque vous appuierez sur le bouton START.
* La commande 1 défend le but situé à gauche.
* La partie commence de la même façon que dans le jeu pour 1 joueur.

3. COMMENT JOUER

On peut jouer au Soccer de deux façons: un jeu pour 1 joueur où vous vous mesurez à l'ordinateur, et un jeu pour 2 joueurs où deux joueurs se font face.
* **Remarque:** Certains règlements qui suivent diffèrent de ceux du vrai soccer.

· On peut commander le joueur surmonté du numéro de sa commande.
· Voir la section "Pièces et fonctionnement des commandes" pour apprendre comment dribbler, faire des tirs au but et des passes et diriger le gardien de but.
· En cas d'égalité, on procéde à un tir de penalty.



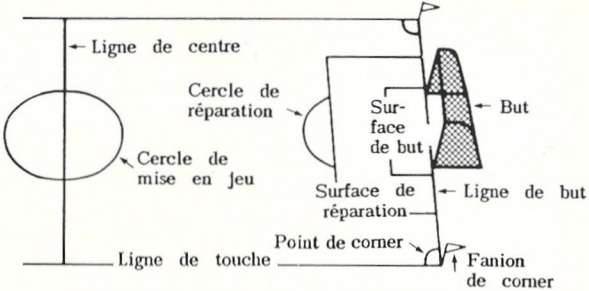
· Dans le Soccer du système de jeu Nintendo les shoots sont valables quand ils ont etes faits avant que le temps soit écoulé (TIME OUT).
· Les joueurs sont avertis 3 minutes avant que le temps ne soit écoulé.

· Les remises en jeu, les coups de pied de but, les corners ou les coups francs indirects se jouent automatiquement lorsqu'on retient le ballon plus de 8 secondes.
· On ne change pas de buts à la mi-temps.

Description du terrain de jeu

Coup d'envoi

· Le jeu commence automatiquement par un coup d'envoi. On peut commander un joueur à l'aide du ✚ bloc de commande dès qu'un numéro de la commande apparaît au-dessus de lui.



Remises en jeu:

· On procède à une remise en jeu lorsque le ballon sort des limites du terrain en traversant une ligne de touche.

· Appuyez sur le ✚ bloc de commande pour choisir le joueur qui recevra le lancer et appuyez ensuite sur le bouton B.

Coups de pied de but:

· Votre équipe a droit à un coup de pied de but lorsqu'un joueur de l'équipe adverse fait sortir le ballon du terrain en traversant votre ligne de but.

· Appuyez sur le ✚ bloc de commande pour choisir le joueur qui recevra le ballon et appuyez ensuite sur le bouton B.

Corners:

· Vous avez droit à un botté de corner lorsque l'adversaire fait sortir le ballon du terrain à sa propre ligne de but.

· Appuyez sur le ✚ bloc de commande pour choisir le joueur qui recevra le ballon et appuyez ensuite sur le bouton B.

Coups francs indirects

· On accorde un coup franc indirect à une équipe lorsque l'équipe adverse a commis un hors jeu.

· Appuyez sur le ✚ bloc de commande pour choisir le joueur qui recevra le ballon et appuyez ensuite sur le bouton B.

Tirs de penalty

· Il y a tir de penalty lorsque le match se termine par une égalité des points.

· Les lettres "P.K." (penalty kick) s'affichent au haut de l'écran.

· Avancez le botteur, réglez le tir du ballon à l'aide des branches du haut et du bas du ✚ bloc de commande, appuyez ensuite sur le bouton A.

· Chaque équipe tire cinq fois. L'équipe qui compte le plus de buts gagne. (La partie prend fin lorsqu'on a trouvé un gagnant, même si tous les tirs n'ont pas été bottés.)

· Si la période de tir de penalty se termine par une égalité, la partie reste à égalité.

Termes de soccer

Coup d'envoi:
Le botté qui commence la partie ou le premier botté après un but (effectué par l'équipe contre laquelle le point a été compté).

Remise en jeu:
On procède à une remise en jeu à chaque fois que le ballon sort du terrain en traversant la ligne de touche. Un membre de l'équipe adverse de l'équipe qui a touché le ballon la dernière passe le ballon à un membre de son équipe à partir du point où le ballon a quitté le terrain.

Coup de pied de but:
Vous avez droit à un coup de pied de but lorsqu'un membre de l'équipe adverse fait sortir le ballon du terrain à votre ligne de but. Un de vos joueurs botte le ballon à partir du point "supérieur" ou "inférieur" de corner de la surface de réparation, selon que le ballon a quitté le terrain au-dessus ou en-dessus du but (à l'écran).

Corner:
L'équipe adverse a droit à un corner lorsque vous faites sortir le ballon du terrain à votre propre ligne de but. Un joueur de l'équipe adverse botte le ballon à partir du point "supérieur" ou "inférieur" de corner de la surface de réparation, selon que le ballon a quitté le terrain au-dessus ou en-dessus du but (à l'écran).

Coup franc indirect:
On procède à des coups francs indirects à la suite de fautes de hors jeu. Un membre de l'équipe qui n'a pas commis la faute botte le ballon de l'endroit où la faute a eu lieu. Il n'a pas le droit de botter directement au but.

Hors jeu:
Il y a hors jeu lorsqu'un joueur d'une équipe n'est séparé du gardien de but adverse par aucun adversaire au moment où le ballon est frappé dans sa direction. Dans ce cas, l'équipe adverse à alors droit a un coup franc indirect. Notez qu'on ne déclare pas les hors jeu au-delà de la ligne médiane à cause des limitations de l'écran.

GARANTIE LIMITEE A 90 JOURS

Nintendo Entertainment System GAME PAKS (Cartouches)

AUDIO SOUND DISTRIBUTION ("ASD") garantit à l'acheteur, premier utilisateur, que la NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM GAME PAK ("Cartouche") (à l'exception des accessoires de cartouches ou des accessoires de ROBOT) ne comporte aucun défaut de matériau ou d'exécution durant une période de 90 jours à compter de la date d'achat. Si un défaut couvert par cette garantie apparaît durant cette période de garantie, ASD soit réparera soit remplacera gratuitement, à son choix, la cartouche défectueuse.

Pour faire jouer cette garantie, retournez la cartouche à votre revendeur NINTENDO ou expédiez-la en recommandé et port payé accompagnée d'un double de votre facture d'achat à:

ASD
Service Consommateur NINTENDO
36 rue Marcheron
92170 VANVES

Les cartouches retournées sans le double de la facture d'achat ou après expiration de la durée de la garantie seront, au choix de ASD, ou réparées ou remplacées à la charge du client, suivant le tarif prévu pour les réparations non couvertes par la garantie. A cet effet, appelez ASD, service consommateur au 16-(1)-46, 45, 96, 63 pour connaître le montant qui vous sera facturé.

Cette garantie ne jouera pas si la cartouche a été endommagée par négligence, accident, usage abusif, ou si elle a été modifiée après son acquisition.

Nintendo®

DISTRIBUTED BY ASD
PARIS FRANCE
MADE IN JAPAN BY NINTENDO
DISTRIBUE PAR ASD
PARIS FRANCE
FABRIQUE AU JAPON PAR NINTENDO

ASD

PRINTED IN JAPAN
IMPRIME AU JAPON